

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**"LAPAK SECOND" APLIKASI JUAL BELI BARANG SECOND
(BEKAS) DI PEKANBARU BERBASIS ANDROID****TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

MOH. WAHYU REZKY

11351101768



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

“LAPAK *SECOND*” APLIKASI JUAL BELI BARANG *SECOND* (BEKAS) DI PEKANBARU BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Oleh

MOH. WAHYU REZKY

11351101768

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 4 Desember 2020

Pembimbing,



Dr. Elin Haeran, S.T, M.Kom.

NIP. 19810523 200710 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

“LAPAK *SECOND*” APLIKASI JUAL BELI BARANG *SECOND* (BEKAS) DI PEKANBARU BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Oleh

MOH. WAHYU REZKY


11351101768

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 4 Desember 2020

Pekanbaru, 4 Desember 2020


Mengesahkan

Dekan



Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag.
NIP. 19660604 199203 1 004

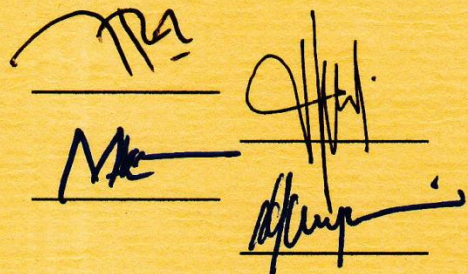
Ketua Jurusan



Dr. Elin Haerani, S.T, M.Kom.
NIP. 19810523 200710 2 003

DEWAN PENGUJI

Ketua : Novriyanto, S.T, M.Sc.
Sekretaris : Dr. Elin Haerani, S.T, M.Kom.
Penguji I : Muhammad Irsyad, S.T, M.T.
Penguji II : Pizaini, S.T, M.Kom.





LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan dengan izin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis terdapat dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 13 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,

MOH. WAHYU REZKY

11351101768

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi'l'amin, segala puji bagi Allah, Tuhan Sekalian Alam. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda tercinta

Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Yunetri) dan Ayah (Ardial) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembarnya yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terimakasih ibu... Terimakasih ayah...

Adik tersayang

Sebagai tanda terimakasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk adikku (Sandy Prawira). Terimakasih telah memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)” (Q.S Al-Insyirah: 6-7)

Semoga dengan ilmu yang dimiliki ini, anakmu bisa berguna bagi nusa dan bangsa serta selalu berada pada jalan yang benar. Ini bukanlah akhir dari perjuangan untuk menuntut ilmu tetapi ini adalah awal dalam perjuangan mencari ilmu yang ada diluar sana dan tetap terus belajar.

Bila kau tak tahan lelahnya belajar, maka kau akan menanggung perihnya kebodohan ~ (Imam Syafi'i)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAPAK SECOND : APLIKASI JUAL BELI BARANG BEKAS (SECOND) DIPEKANBARU BERBASIS ANDROID

MOH. WAHYU REZKY
11351101768

Tanggal sidang: 4 Desember 2020

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Teknologi mempunyai pengaruh besar dalam jual beli barang secara online. Di Pekanbaru ini terdapat beberapa tempat jual beli barang bekas (*second*) seperti di Pasar Kodim dan Pasar Bawah. Orang-orang dapat mencari barang bekas yang diinginkan dengan datang ke toko atau lapak yang menjual barang bekas tersebut. Melakukan negosiasi harga dan apabila sesuai dengan yang diinginkan oleh pembeli, maka dilakukan pembayaran di tempat. Tidak semua barang bekas dijual pada kedua tempat tersebut, sehingga timbul permasalahan ketika pembeli harus mengecek setiap lapak atau kios yang menjual barang bekas yang dicari oleh pembeli. Bagi penjual yang tidak memiliki kios akan kesulitan dalam menjual barang bekas karena tidak mengetahui spesifikasi dari barang bekas yang dijual. Maka penelitian ini mengembangkan aplikasi yang mampu untuk mengakomodasi penjual dan pembeli dalam mencari dan menjual barang bekas dengan memanfaatkan teknologi *Location Based Service* berbasis *Android*. Dari hasil pengujian *User Acceptance Test* yang telah dilakukan terhadap 15 partisipan dengan 5 pertanyaan yang diajukan mengenai aplikasi yang dibangun. Terdapat 3 pertanyaan yang mendapatkan hasil persentase lebih dari 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tampilan, menu dan fitur dari aplikasi yang dibangun mudah dipahami serta fitur navigasi yang terdapat pada aplikasi ini sudah sesuai dan mudah digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci : *Android*, *Barang Bekas (Second)*, *Jual Beli*, *Location Based Service*, *User Acceptance Test*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAPAK SECOND : APPLICATIONS FOR SALE OF USED GOODS IN PEKANBARU BASED ON ANDROID

MOH. WAHYU REZKY
11351101768

Date of Final Exam: 4 December 2020

Informatic Engineering Departement

Faculty of Science and Technology

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Technology has a big influence in buying and selling goods online. In Pekanbaru, there are a number of second-hand goods buying and selling places, such as the Kodim Market and Bawah Market. People can find the desired used goods by coming to a shop or shanties that sell used goods. Negotiate prices and if according to what the buyer wants, then payment is made on site. Not all used goods are sold in both places, so problems arise when the buyer has to check every stall or kiosk that sells used goods sought by the buyer. For sellers who do not have a kiosk, it will be difficult to sell used goods because they do not know the specifications of the used goods for sale. So this research develops applications that are able to accommodate sellers and buyers in finding and selling used goods by utilizing Android-based Location Based Service technology. From the results of the User Acceptence Test that was conducted on 15 participants with 5 questions raised about the application being built. There are 3 questions that get a percentage of more than 80%. So it can be concluded that the appearance, menu and features of the application built are easy to understand and the navigation features contained in this application are appropriate and easy to use by users.

Kata Kunci : *Android, Used Goods, Buy and Sell, Location Based Service, User Acceptence Test*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Lapak *Second* : Aplikasi Jual Beli Barang *Second* (Bekas) di Pekanbaru Berbasis Android”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Selama pelaksanaan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat pengetahuan, bimbingan, dukungan, arahan serta masukan dari semua pihak yang telah membantu hingga penulisan laporan ini dapat diselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu menjadi sosok penyemangat dan tidak pernah berhenti berdo’a untuk penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
2. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M.Ag, selaku Plt. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dr. Elin Haerani, S.T, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan juga Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan serta saran dalam pembangunan rancang bangun sistem.
5. Fadhilah Syafria, S.T, M.Kom, selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Muhammad Irsyad, S.T, M.T, selaku penguji I Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan serta saran kepada penulis.
7. Bapak Pizaini, S.T, M.Kom, selaku penguji II Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan serta saran kepada penulis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Ibu Novi Yanti, S.T, M.Kom, selaku pembimbing akademik yang telah memberikan banyak masukan serta saran kepada penulis.
9. Seluruh Dosen yang mengajar pada jurusan Teknik Informatika UIN Suska Riau
10. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat, terkhusus untuk TIF D 13.
11. Apresiasi setinggi-tingginya kepada diri saya sendiri yang telah menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga untuk para pembaca laporan ini. Penulis berharap mendapatkan kritik dan saran guna memperbaiki serta pengembangan dari laporan ini kedepannya. Kritik dan saran dapat dikirim melalui email penulis yaitu: moh.wahyu.rezky@students.uin-suska.ac.id. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan selamat membaca.

Pekanbaru, 13 Agustus 2020

Penulis

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-6
1.3 Batasan Masalah.....	I-6
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-6
1.5 Sistematika Penulisan.....	I-7
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Jual dan Beli	II-1
2.2 Barang Bekas (<i>Second</i>)	II-2
2.3 <i>Location Based Service</i> (LBS)	II-3
2.4 Android.....	II-4
2.4.1 Arsitektur Android.....	II-5
2.4.2 Versi dari Android	II-6
2.5 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	II-9
2.5.1 <i>Usecase Diagram</i>	II-9
2.5.2 <i>Sequence Diagram</i>	II-10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5.3 Class Diagram	II-11
2.5.4 Activity Diagram	II-11
2.6 Mapbox API	II-12
2.7 Penelitian Terkait	II-13
2.8 Aplikasi Perbandingan	II-16
2.7.1 Aplikasi Bacool – Jual Beli Barang Bekas	II-16
2.7.2 Aplikasi PastiTerjual	II-17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1 Perumusan Masalah	III-1
3.2 Pengumpulan Data	III-2
3.3 Analisa	III-2
3.4 Perancangan	III-3
3.5 Implementasi dan Pengujian	III-3
3.6 Kesimpulan dan Saran	III-4
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	IV-1
4.1 Deskripsi Sistem Secara Umum	IV-3
4.2 Analisa Perancangan Aplikasi	IV-3
4.2.1 Analisa Kebutuhan Pengguna	IV-4
4.2.2 Analisa Kebutuhan Data	IV-4
4.2.3 Analisa Kebutuhan Fitur	IV-5
4.3 Analisa Proses Bisnis	IV-6
4.3.1 Analisa Kategori Barang Bekas	IV-6
4.3.2 Analisa Proses Transaksi	IV-12
4.4 Perancangan Aplikasi	IV-13
4.4.1 Model Usecase	IV-13
4.4.2 Use Case Spesification	IV-14
4.4.3 Activity Diagram	IV-22
4.4.4 Sequence Diagram	IV-30
4.4.5 Class Diagram	IV-38
4.5 Perancangan Database	IV-39
4.6 Perancangan Antarmuka (Interface)	IV-44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.6.1 Perancangan Antarmuka *Web Server*IV-44

4.6.2 Perancangan Antarmuka Aplikasi *Mobile*IV-49

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... V-1

5.1 Implementasi V-1

5.1.1 Lingkungan Implementasi V-1

5.1.2 Batasan Implementasi V-2

5.1.3 Hasil Implementasi *Web server* V-2

5.1.4 Hasil Implementasi Aplikasi *Mobile* V-10

5.2 Pengujian V-19

5.2.1 Pengujian Aplikasi dengan Metode *Black-box Testing* V-19

5.2.2 Pengujian Aplikasi dengan Kasus Tertentu V-23

5.2.3 Pengujian *User Acceptance Test*..... V-24

5.2.4 Hasil Pengujian *User Acceptance Test* V-26

BAB VI PENUTUP VI-1

6.1 Kesimpulan..... VI-1

6.2 Saran..... VI-1

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Teknologi Location Based Services	II-4
2.2 Aplikasi Bacool – Jual Beli Barang Bekas	II-16
2.3 Aplikasi PastiTerjual	II-17
3.1 Langkah-langkah Metodologi Penelitian	III-1
4.1 Alur Jual Beli Barang Bekas (<i>Second</i>) Konvensional.....	IV-2
4.2 Diagram Kategori Mobil	IV-7
4.3 Diagram Kategori Motor	IV-8
4.4 Diagram Kategori Handphone/Smartphone	IV-8
4.5 Diagram Kategori komputer/Laptop	IV-9
4.6 Diagram Kategori Peralatan Rumah Tangga	IV-10
4.7 Diagram Kategori Elektronik Rumah Tangga	IV-10
4.8 Diagram Kategori Fashion Pria.....	IV-11
4.9 Diagram Kategori Fashion Wanita.....	IV-11
4.10 Alur Proses Transaksi	IV-12
4.11 Use Case Diagram.....	IV-13
4.12 Activity Diagram Login.....	IV-23
4.13 Activity Diagram Kelola Pengguna.....	IV-23
4.14 Activity Diagram Kelola Bank Data	IV-24
4.15 Activity Diagram Kelola Semua Iklan	IV-24
4.16 Activity Diagram Daftar	IV-25
4.17 Activity Diagram Melihat Iklan	IV-25
4.18 Activity Diagram Kelola Profil	IV-26
4.19 Activity Diagram Kelola Iklan	IV-26
4.20 Activity Diagram Chat	IV-27
4.21 Activity Diagram Melihat Chat	IV-27
4.22 Activity Diagram Wishlist	IV-28
4.23 Activity Diagram Melihat Wishlist.....	IV-28

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.24	<i>Activity Diagram</i> Pencarian Iklan	IV-29
4.25	<i>Activity Diagram</i> Bandingkan Iklan.....	IV-29
4.26	<i>Activity Diagram</i> Melihat Lokasi Penjual.....	IV-30
4.27	<i>Sequence Diagram</i> Login.....	IV-31
4.28	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Pengguna.....	IV-31
4.29	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Bank Data.....	IV-32
4.30	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Semua Iklan	IV-32
4.31	<i>Sequence Diagram</i> Daftar	IV-33
4.32	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Iklan	IV-33
4.33	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Profil	IV-34
4.34	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Iklan	IV-34
4.35	<i>Sequence Diagram</i> Chat	IV-35
4.36	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Chat.....	IV-35
4.37	<i>Sequence Diagram</i> Wishlist	IV-36
4.38	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Wishlist.....	IV-36
4.39	<i>Sequence Diagram</i> Pencarian Iklan	IV-37
4.40	<i>Sequence Diagram</i> Bandingkan Iklan.....	IV-37
4.41	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Lokasi Penjual.....	IV-38
4.42	<i>Class Diagram</i>	IV-38
4.43	Halaman Login.....	IV-45
4.44	Halaman Utama.....	IV-45
4.45	Halaman Kelola Pengguna.....	IV-46
4.46	Halaman Bank Data	IV-46
4.47	Halaman Kelola Katalog Barang Bekas.....	IV-47
4.48	Halaman Kelola Merek Barang Bekas	IV-47
4.49	Halaman Kelola Produk Barang Bekas.....	IV-48
4.50	Halaman Kelola Iklan	IV-48
4.51	Tampilan Login.....	IV-49
4.52	Tampilan Daftar	IV-49
4.53	Tampilan Halaman Utama	IV-50
4.54	Tampilan Profil	IV-50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.55 Tampilan Kelola Profil.....	IV-51
4.56 Tampilan Katalog.....	IV-51
4.57 Tampilan <i>List</i> Iklan	IV-52
4.58 Tampilan Cari Iklan	IV-52
4.59 Tampilan Detail Iklan	IV-53
4.60 Tampilan Kelola Iklan.....	IV-53
4.61 Tampilan Tambah Iklan	IV-54
4.62 Tampilan Ubah Iklan.....	IV-54
4.63 Tampilan Hapus Iklan	IV-55
4.64 Tampilan <i>List Chat</i>	IV-55
4.65 Tampilan <i>Chat</i>	IV-56
4.66 Tampilan <i>Wihslis</i>	IV-56
4.67 Tampilan Perbandingan Iklan	IV-57
4.68 Tampilan Lokasi Penjual.....	IV-57
5.1 Halaman Login.....	V-3
5.2 Halaman Kelola User	V-3
5.3 Halaman Kelola Bank Data.....	V-4
5.4 Halaman Kelola Katalog	V-4
5.5 Halaman Tambah Katalog.....	V-5
5.6 Halaman Edit Katalog	V-5
5.7 Halaman Kelola Merek	V-6
5.8 Halaman Tambah Merek.....	V-6
5.9 Halaman Edit Merek	V-7
5.10 Halaman Kelola Produk	V-7
5.11 Halaman Tambah Produk.....	V-8
5.12 Halaman Edit Produk.....	V-8
5.13 Halaman Kelola Iklan	V-9
5.14 Halaman Detail Iklan	V-9
5.15 Tampilan Login.....	V-10
5.16 Tampilan Daftar	V-10
5.17 Tampilan Halaman Utama	V-11



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.18 Tampilan Profil	V-11
5.19 Tampilan Edit Profil.....	V-12
5.20 Tampilan Kelola Iklan.....	V-12
5.21 Tampilan Tambah Iklan	V-13
5.22 Tampilan Ubah Iklan.....	V-13
5.23 Tampilan Hapus Iklan	V-14
5.24 Tampilan Katalog Iklan.....	V-14
5.25 Tampilan <i>List</i> Iklan	V-15
5.26 Tampilan Cari Iklan	V-15
5.27 Tampilan Detail Iklan	V-16
5.28 Tampilan <i>Wishlist</i>	V-16
5.29 Tampilan <i>List Chat</i>	V-17
5.30 Tampilan <i>Chat</i>	V-17
5.31 Tampilan Lokasi Penjual.....	V-18
5.32 Tampilan Perbandingan Iklan	V-18

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Simbol-simbol <i>Usecase Diagram</i>	II-9
2.2 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	II-10
2.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	II-11
2.4 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	II-11
2.5 Penelitian Terkait	II-13
4.1 <i>Use Case Spesification Login</i>	IV-14
4.2 <i>Use Case Spesification</i> Kelola Pengguna	IV-14
4.3 <i>Use Case Spesification</i> Kelola Bank Data	IV-15
4.4 <i>Use Case Spesification</i> Kelola Semua Iklan	IV-16
4.5 <i>Use Case Spesification</i> Daftar	IV-16
4.6 <i>Use Case Spesification</i> Melihat Iklan	IV-17
4.7 <i>Use Case Spesification</i> Kelola Profil	IV-17
4.8 <i>Use Case Spesification</i> Kelola Iklan	IV-18
4.9 <i>Use Case Spesification</i> Chat	IV-19
4.10 <i>Use Case Spesification</i> Melihat Chat	IV-19
4.11 <i>Use Case Spesification</i> Wishlist	IV-20
4.12 <i>Use Case Spesification</i> Melihat Wishlist	IV-20
4.13 <i>Use Case Spesification</i> Pencarian Iklan	IV-21
4.14 <i>Use Case Spesification</i> Bandingkan Iklan	IV-21
4.15 <i>Use Case Spesification</i> Melihat Lokasi Penjual	IV-22
4.16 Rancangan Tabel <i>User</i>	IV-39
4.17 Rancangan Tabel <i>Kategori</i>	IV-39
4.18 Rancangan Tabel <i>Sub Kategori</i>	IV-40
4.19 Rancangan Tabel <i>Merek</i>	IV-40
4.20 Rancangan Tabel <i>Produk</i>	IV-40
4.21 Rancangan Tabel <i>Iklan</i>	IV-42
4.22 Rancangan Tabel <i>Foto</i>	IV-43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.23 Rancangan Tabel <i>Chat</i>	IV-43
4.24 Rancangan Tabel <i>Wishlist</i>	IV-44
4.25 Rancangan Tabel <i>Conversation</i>	IV-44
5.1 Pengujian <i>Black-box Testing</i>	V-19
5.2 Pengujian Aplikasi Kasus Tertentu	V-23
5.3 Pilihan Jawaban UAT	V-24
5.4 Pertanyaan UAT (<i>User Acceptance Test</i>)	V-25
5.5 Rekap Data Responden atau Partisipan UAT	V-25
5.6 Bobot Nilai Jawaban	V-26
5.7 Akumulasi Jawaban Responde atau Partisipan	V-26

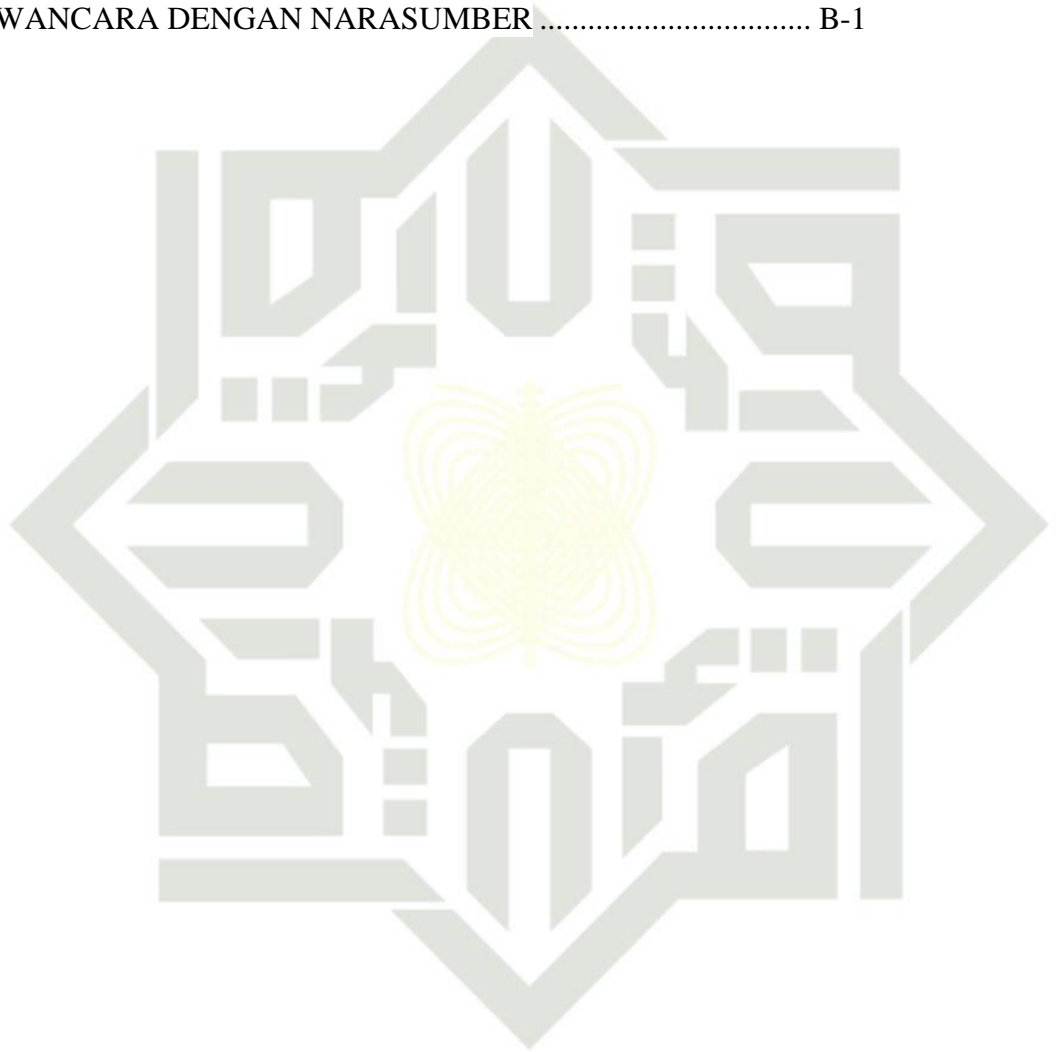


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A <i>USER ACCEPTANCE TEST</i> (UAT)	A-1
B HASIL WAWANCARA DENGAN NARASUMBER	B-1



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang dengan begitu pesat. Kemajuan teknologi saat ini memberikan kontribusi yang besar bagi manusia. Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, sehingga membuat kebutuhan manusia akan informasi menjadi semakin meningkat setiap tahunnya. Untuk mengakses informasi tersebut, saat ini banyak menggunakan perangkat seperti *smartphone* dan perangkat lainnya. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) *smartphone* merupakan perangkat yang paling banyak digunakan oleh orang-orang saat ini dalam mengakses informasi ketimbang laptop atau komputer. Di mana jumlah pengguna *smartphone* pada tahun 2018 sebesar 70,96 persen (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018).

Dengan menggunakan *smartphone*, banyak informasi yang dapat diakses oleh orang-orang saat ini, seperti informasi tentang hal-hal yang sedang terjadi dilingkungan sekitar atau informasi-informasi tentang kebutuhan hidup (Sunyoto dkk, 2015). Berkembangnya teknologi membuat manusia lebih terbantu dalam mencari dan memasarkan kebutuhannya sehari-hari. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini manusia dapat dengan mudah untuk menjual dan membeli barang-barang keperluannya secara online. Dari survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2018 mengatakan bahwa dari 264,16 juta penduduk Indonesia, sekitar 11,17 juta orang merupakan pengguna internet. Dari 11,17 juta tersebut sekitar 53,4 persen pengguna internet di Indonesia belum pernah melakukan belanja online. Sehingga hal tersebut menjadi potensi yang sangat besar bagi para pelaku e-commerce (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018).

Dengan potensi pasar yang begitu besar membuat usaha jual beli online menjadi sangat menjanjikan. Jual beli online tidak hanya menjual barang-barang dengan kondisi yang baru tetapi ada juga yang menjual barang-barang dengan kondisi yang bekas. Barang-barang bekas (*second*) yang dimaksud seperti motor,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

televisi, *handphone* dan barang-barang bekas (*second*) lainnya yang dapat dijual dan dipakai kembali.

Di Pekanbaru sendiri ada tempat khusus yang menjual barang-barang bekas (*second*). Barang-barang bekas (*second*) seperti pakaian misalnya, biasanya dijual di Pasar Kodim (Karimah, 2013). Sedangkan barang-barang bekas (*second*) seperti perabotan rumah tangga, asesoris mobil dan motor, mesin-mesin, dan lain-lain dijual di Pasar Bawah Pekanbaru. Pada kedua tempat tersebut tidak semua barang-barang bekas (*second*) ada dijual (Ika, 2019). Karena tidak semua barang-barang bekas (*second*) dijual pada kedua tempat tersebut sehingga ada beberapa permasalahan yang terjadi seperti pembeli yang sulit dalam mencari barang-barang bekas (*second*) yang dibutuhkan sesuai dengan keinginannya dan pembeli harus mengecek satu persatu ke setiap tempat yang menjual barang-barang bekas (*second*) yang menjual barang bekas yang ingin dicari oleh pembeli sehingga akan memakan waktu dan tenaga yang cukup banyak. Pada sisi penjual, permasalahan yang terjadi adalah tidak semua lapak atau kios-kios yang menjual barang bekas (*second*) dapat terjangkau oleh pembeli sehingga menyebabkan barang bekas (*second*) yang dijual tidak terjual. Bagi penjual barang bekas (*second*) yang tidak mempunyai lapak atau kios untuk menjual barang bekas (*second*) biasa dijual barang bekas (*second*) melalui sosial media ataupun dengan menggunakan aplikasi-aplikasi android jual beli barang bekas (*second*). Permasalahan yang terjadi pada penjual yang tidak memiliki lapak dan menggunakan sosial media sebagai alat untuk mempromosikan barangnya adalah tidak semua penjual paham akan spesifikasi tentang barang bekas (*second*) yang dijual. Sementara pembeli butuh informasi tentang spesifikasi dari barang bekas (*second*) yang dijual oleh si penjual.

Oleh sebab itu perlu dikembangkan aplikasi yang mampu untuk memanajemenkan dan membantu mempromosikan penjualan barang-barang bekas (*second*) yang akan dijual sehingga memudahkan pembeli dalam mencari barang-barang bekas (*second*) yang dijual oleh penjual serta menghemat waktu dan tenaga yang dikeluarkan oleh pembeli dalam menemukan barang bekas (*second*) yang sedang dicari. Aplikasi *mobile* jual beli barang bekas (*second*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat menjadi solusi dalam manajemen jual beli barang bekas (*second*) di pekanbaru. Aplikasi ini bukanlah *marketplace*, di mana sistem pembayarannya bisa dilakukan melalui aplikasi tersebut dikarenakan barang yang dijual pada aplikasi ini merupakan barang bekas (*second*) sehingga bila ingin melakukan pembelian, maka barang yang dijual tersebut harus di cek terlebih dahulu kondisinya. Aplikasi ini hanya sebagai pengakomodir para penjual barang bekas (*second*) agar memudahkan para penjual dalam hal mempromosikan barang bekas (*second*) yang dijual. Setiap barang bekas (*second*) yang diposting pada aplikasi ini akan di pantau oleh administrator. Bila barang bekas (*second*) yang dijual itu termasuk kedalam barang yang terlarang untuk dijual, maka postingan yang sudah dipasang oleh pengguna akan dihapus oleh administrator dan juga pengguna akan diberi peringatan. Peringatan yang diberikan dapat berupa penangguhan akun dan pemblokiran akun. Bila akun pengguna diblokir maka pengguna tidak akan bisa menggunakan akunnya kembali. Pada aplikasi ini juga menggunakan teknologi LBS (*Location Based Service*). LBS (*Location Based Service*) digunakan sebagai navigasi untuk menunjukan lokasi penjual bagi penjual yang memiliki toko yang menggunakan aplikasi. Sehingga pembeli dapat mengetahui lokasi toko dari penjual yang menggunakan aplikasi. Pada aplikasi ini juga nantinya akan ada kumpulan data (bank data) tentang spesifikasi dari barang-barang bekas (*second*) yang dijual. Sehingga bagi orang awam sekalipun yang tidak mengerti tentang spesifikasi barang bekas (*second*) yang dijual akan terbantu dengan aplikasi ini. Cukup dengan memilih nama produk barang bekas (*second*) yang akan dijual pada aplikasi, maka akan secara otomatis tampil spesifikasi umum dari barang bekas (*second*) yang akan dijual. Sehingga penjual tidak perlu mencari lagi informasi tentang spesifikasi barang bekas (*second*) yang dijual dan pembeli juga dapat mengetahui informasi tentang spesifikasi barang bekas (*second*) yang dijual oleh penjual.

LBS atau *Location Based Service* didefinisikan sebagai teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi dari perangkat yang kita gunakan. LBS (*Location Based Service*) merupakan suatu layanan informasi yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* dengan menggunakan jaringan *mobile* (Budiman, 2016).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam mendukung penelitian ini, maka perlu rujukan atau pemaparan dari penelitian-penelitian terkait yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun, seperti :

1. Penelitian oleh Komang Ananta Wijaya, Suyoto dan Albertus Joko Santoso tahun 2018 dengan judul “*M-Guide: Recommending Systems of Food Centre in Buleleng Regency*, 2018 IEEE”. Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang dapat membantu turis dalam mencari rekomendasi tempat makan di Buleleng Regency yang terdekat dari posisi turis menggunakan teknologi *Location Based Services* (LBS) dengan memanfaatkan GPS (*Global Positioning System*) pada perangkat Android (Wijaya dkk, 2018).
2. Penelitian oleh Roy Deddy Hasiholan Tobing tahun 2015 dengan judul “*Mobile Tourism Application for Samosir Regency on Android Platform*, 2015 IEEE”. Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang membantu mengenalkan atau mempromosikan tempat wisata yang ada di Kabupaten Samosir yang berada di Provinsi Sumatera Utara dengan menggunakan *Google Map Application Program Interface (API)* untuk menyediakan LBS (*Location Based Service*) (Tobing, 2015).
3. Penelitian oleh Martza Merry Swastikasari, Eko Sedyono dan Anwar S. Ardjo tahun 2018 dengan judul “*Design of E-Kost: An Android-Based Mobile Application using Location Based Service*, 2018 IEEE”. Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang memudahkan para mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang berasal dari kota lain untuk menemukan kamar kost yang bisa disewa dan juga membantu para pemilik kost dalam mencari penyewa kamar kost. Teknologi yang digunakan pada penelitian ini adalah LBS (*Location Based Service*) (Swastikasari dkk, 2018).
4. Penelitian oleh Yi Liu, Chuanchang Liu dan Zhiyuan Su tahun 2019 dengan judul “*The Diversity Layout of E-Commerce Applications Based on Android*, 2019 IEEE”. Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi *E-Commerce* dengan menggunakan *Framework V-Layout* berbasis Android

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agar membuat tampilan dari aplikasi *E-Commerce* menjadi lebih simpel, cepat dan tidak rumit dalam pengoperasiannya (Liu dkk, 2019).

Penelitian oleh Wasum, Andreas Setiyono, Raimundus Sedo dan Sholeh Hadi Pramono tahun 2015 dengan judul “*Application Search School Location Method Using Location Based Services (LBS) based on J2ME*, 2015 IEEE”. Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi dengan menggunakan teknologi LBS (*Location Based Service*) dalam mencari sekolah yang ada di kota Cirebon dengan kualitas sekolah yang bagus dan dekat dari lingkungan pengguna aplikasi ini (Wasum dkk, 2015).

Penelitian yang dilakukan Kresna Prasmadewa dan Radius Tanone pada tahun 2016 dengan judul “Perancangan Aplikasi Usaha Kecil Mikro dan Menengah berbasis *Mobile Android* (Studi kasus : Sentra UMKM Tingkir Lor-Salatiga)”. Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang berguna untuk mempromosikan produk UMKM yang telah memiliki tempat usaha, serta dapat melakukan transaksi jarak jauh sehingga masyarakat sebagai pembeli dapat melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun. Dan juga pada aplikasi ini terdapat teknologi LBS dimana memudahkan pembeli untuk mengetahui lokasi dari produk UMKM yang dijual (Prasmadewa & Tanone, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Nabilah Nasution, Mardhiah Fadhlil dan Dini Nurmalasari pada tahun 2015 dengan judul “Aplikasi *Mobile Advertising* berbasis *Location Based Service* (LBS) untuk kafe di Pekanbaru”. Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi *mobile advertising* untuk memberikan iklan dan detail kafe sehingga dapat memudahkan pemilik kafe untuk mempromosikan kafanya dan juga digunakan teknologi LBS (*Location Based Service*) yang memudahkan pengunjung untuk mencari lokasi kafe dengan jangkauan dan jarak yang akurat dari lokasi pengguna (Nasution dkk, 2015).

Dari latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “*Lapak Second : Aplikasi Jual Beli Barang Second (Bekas) di Pekanbaru berbasis Android*”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka pokok rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi jual beli barang bekas (*second*) di Pekanbaru berbasis android yang memudahkan penjual dalam mempromosikan dan memasarkan barang-barang bekas (*second*) yang akan dijual.
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang memudahkan pembeli dalam mencari serta menemukan barang-barang bekas (*second*) yang ingin dibeli.

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih menfokuskan pembahasan agar menghasilkan gambaran yang lebih jelas dan menghindari meluasnya permasalahan dalam laporan tugas akhir ini, maka berikut dipaparkan beberapa batasan masalah pada laporan tugas akhir ini:

1. Aplikasi ini berbasis android yang hanya dapat dijalankan pada perangkat *mobile* android.
2. Aplikasi yang dibangun menggunakan *location based service* dengan Mapbox API.
3. Aplikasi jual beli barang bekas (*second*) ini hanya mencakup daerah kota pekanbaru saja.
4. Aplikasi ini tidak mengembangkan fitur transaksi pembayaran langsung di dalamnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada laporan tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi jual beli barang bekas (*second*) di pekanbaru berbasis android.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan rencana susunan sistematika penulisan laporan tugas akhir yang akan dibuat. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang akan menguraikan hal-hal seperti; latar belakang masalah, rumusan masalah, hal-hal yang menjadi batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori umum dan khusus yang berhubungan dengan tugas akhir. Teori yang digunakan pada tugas akhir ini antara lain : Jual dan beli, Barang bekas (*second*), *Location Based Service*, *Android*, *Arsitektur Android*, versi *Android*, *Unified Modeling Language*, *Mapbox API*, Penelitian terkait dan Aplikasi perbandingan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang rangkaian tahapan pada penelitian, dimulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak, implementasi dan pengujian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisa langkah kerja dan perancangan dari aplikasi yang akan dikembangkan sesuai dengan metodologi yang digunakan.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

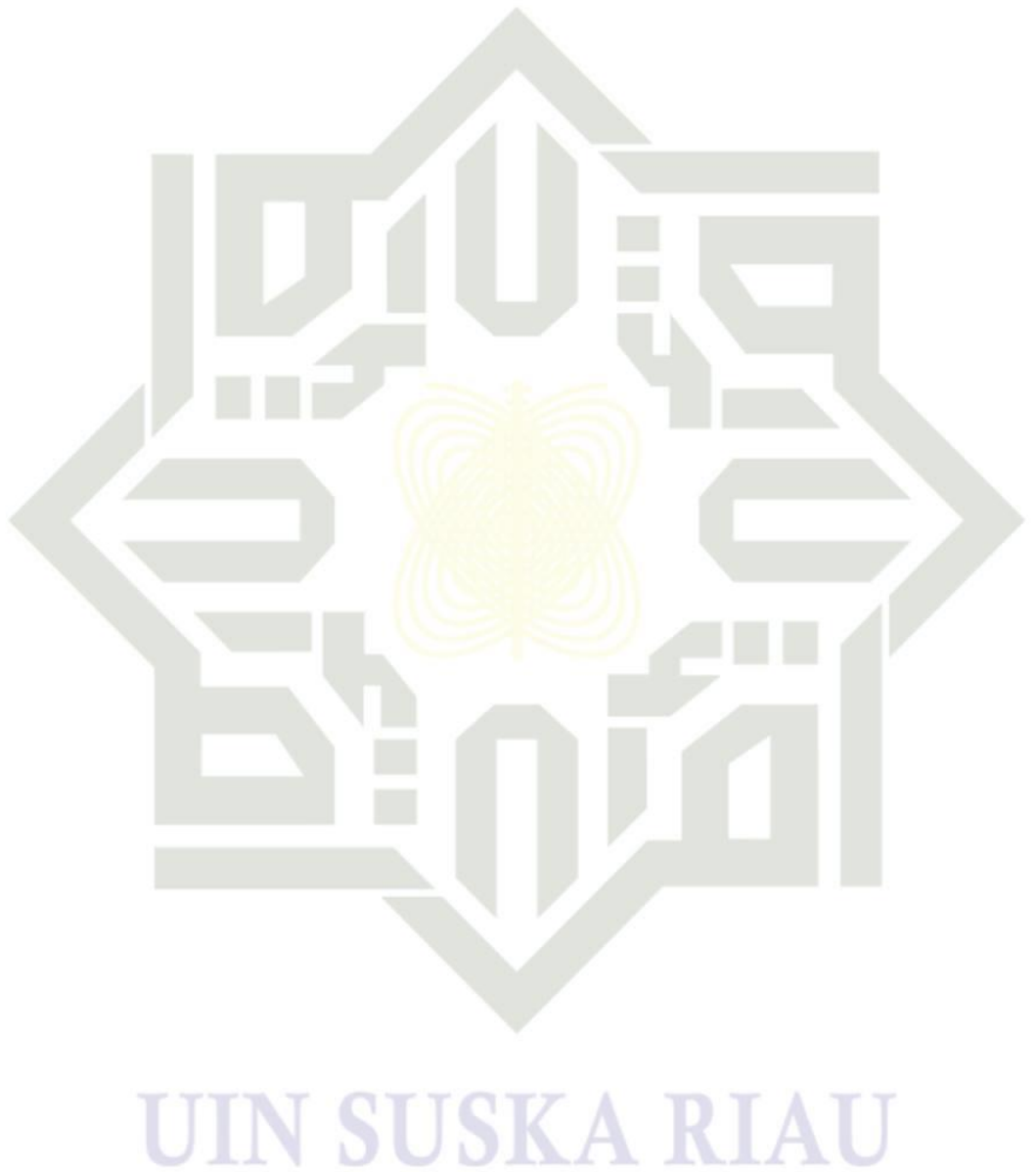
Bab ini berisi tentang implementasi yang telah dilakukan serta pengujian sistem implementasi apakah sesuai dengan analisa dan perancangan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai hasil analisis, perancangan, hasil implementasi dan hasil pengujian yang telah dilakukan. Sehingga didapatkan masukan yang dapat membangun agar suatu waktu penelitian ini dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Jual dan Beli

Saat ini sering dijumpai aktifitas jual beli. Jual beli merupakan rutinitas yang dilakukan oleh orang-orang setiap waktu. Dalam ilmu fiqh istilah jual beli disebut juga dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti serta menukar barang atau sesuatu dengan sesuatu yang lain (Haroen, 2000).

Menurut istilah, jual beli adalah menukarkan barang dengan barang atau menukarkan barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik yang satu dengan hak milik yang lainnya atas dasar saling merelekan satu sama lainnya (Shobirin, 2015).

Dalam jual beli terdapat rukun yang menjadi salah satu acuan agar jual beli itu halal, adapun rukun dari jual beli antara lain:

1. Akad

Merupakan ikatan dalam jual beli yang harus ada diantara ujung barang. Jual beli yang dikatakan sah harus melalui proses akad terlebih dahulu. Akad juga kadang diartikan sebagai kata antara penjual dan pembeli.

2. Orang yang berakad

Dalam jual beli tentu harus ada orang yang berakad karena jual beli dilakukan antara penjual dan pembeli. Kalau hanya ada penjual saja maka belum bisa dikatakan jual beli karena tidak akan mungkin terjadi proses jual beli tanpa adanya pembeli.

3. Barang

Untuk menjadi sahnya jual beli tentunya harus ada barang yang diperjual belikan.

4. Nilai tukar pengganti barang

Nilai tukar pengganti barang maksudnya adalah sesuatu yang bisa dijadikan alat tukar seperti uang, sesuatu yang menyimpan nilai yang mana bisa menilai atau menghargakan suatu barang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2 Barang Bekas (*Second*)

Barang bekas sering dijumpai di mana saja selama ada terjadi siklus pembelian. Di negara maju misalnya sering terjadi perputaran siklus pembelian yang sangat cepat sehingga menyebabkan banyaknya barang barang bekas. Kemudian barang bekas ini yang nantinya dijual ke negara-negara berkembang dan negara tertinggal. Barang bekas yang dimaksud merupakan barang yang sudah tidak terpakai tetapi masih dapat digunakan. Beberapa barang bekas contohnya seperti baju yang sudah usang dan tidak terpakai lagi, kendaraan bekas pakai dan umur kendaraanya sudah cukup tua dan masih banyak contoh barang bekas lainnya (Wisnuwardhani, 2015).

Barang bekas juga memiliki beberapa pengertian seperti, barang-barang yang sebelumnya pernah dimiliki dan akan berpindah tangan, barang yang pernah dibeli dan barang tersebut sudah pernah dipakai sebelumnya, barang yang pernah dibeli namun barang tersebut tidak pernah dipakai sama sekali dan barang yang pernah diberikan oleh orang lain namun belum pernah dipakai sama sekali (Munggaran, 2016).

Dalam berbisnis jual beli barang bekas (*second*) ada beberapa potensi yang membuat jual beli barang bekas ini menjanjikan (Sari, 2018) :

1. Dapat menunjang penampilan seseorang

Memiliki mobil, rumah, apartemen serta tabungan yang nilainya ratusan juta kini dianggap hanya biasa saja. Sehingga untuk meningkatkan gengsi, kini orang-orang mulai beralih ke barang yang mendukung dalam menunjang penampilan atau yang sering disebut dengan *High End Fashion* dengan harga yang fantastis, seperti pakaian, sepatu, tas dan jam tangan. Meskipun barang tersebut merupakan barang bekas, namun barang dengan kualitas *High End Fashion* semakin diminati oleh orang-orang saat ini, terkhusus bagi kalangan menengah kebawah yang menginginkan tampil trendi tetapi memiliki bujet yang terbatas. Barang bekas dengan kualitas *High End Fashion* dianggap dapat membuat keren penampilan seseorang yang menggunakannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Diburu karena dapat menghemat pengeluaran

Barang bekas (*second*) sering dicari oleh orang-orang dikarenakan harga jualnya yang relatif murah bila dibandingkan dengan harga barang baru. Sehingga hal inilah yang dijadikan kesempatan bagi orang-orang yang suka berburu barang-barang mewah dengan harga murah dan berkualitas meski statusnya bekas. Cara ini digunakan karena dapat memangkas pengeluaran yang harus dikeluarkan untuk membeli barang-barang baru dengan harga yang sangat mahal.

3. Bisnis yang mudah serta dapat menambah pemasukan

Jika mempunyai barang-barang bekas tidak terpakai dan dapat digunakan, lebih baik dijual agar dapat menambah pemasukan dari pada disimpan dan akhirnya barang tersebut menjadi rusak dan tidak dapat terpakai lagi. Dengan menjual sebagian barang yang tidak terpakai, sehingga dapat menambah luas tempat penyimpanan barang yang sebelumnya diisi dengan barang bekas menjadi barang baru.

2.3 Location Based Service (LBS)

Location based service (Layanan Berbasis Lokasi) merupakan layanan informasi yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* dan hanya bisa beroperasi bila ada jaringan *mobile* dimana layanan berbasis lokasi ini dilengkapi dengan kemampuan untuk memanfaatkan lokasi dari perangkat *mobile* yang digunakan tersebut (Safaat, 2013). Pada LBS terdapat dua unsur utama, yaitu :

1. *Location Manager (API Maps)*

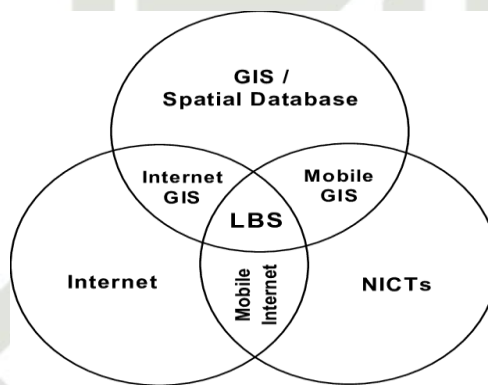
Location Manager menyediakan tools atau source untuk LBS, *API Maps* atau lebih dikenal dengan *Application Programming Interface Maps* yang menyediakan fasilitas untuk menampilkan dan memanipulasi *maps/peta* beserta fitur-fitur lainnya seperti tampilan jalan dan satelit maupun gabungan keduanya. Paket ini dapat dijumpai pada com.google.Android.maps

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Location Provider (API Location)

Location Provider menyediakan teknologi yang dapat melakukan pencarian lokasi yang digunakan oleh perangkat. *API Location* ini sangat berhubungan dengan data GPS (*Global Positioning System*) dan data data lokasi *real-time*. *API Location* ini terdapat pada paket android.location. Dengan *location manager* ini memudahkan dalam menentukan lokasi perangkat saat ini, melacak gerakan atau perpindahan dan mengetahui lokasi terdekat dari perangkat.



Gambar 2.1 Teknologi Location Based Services

Location Based Services digambarkan sebagai suatu layanan yang berada antara tiga teknologi yakni *Internet Services*, GIS (*Geographic Information System*) dan NICTs atau Mobile Device. Teknologi LBS berfokus pada bagaimana menentukan lokasi dari perangkat yang digunakan.

2.4 Android

Android merupakan sistem operasi *mobile* yang dikembangkan menggunakan sistem operasi *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet. Pada mulanya sistem operasi android ini dikembangkan oleh perusahaan Android.inc namun kemudian dibeli dan diambil alih oleh *Google* pada tahun 2005. Dalam pengembangan Android, pada tahun 2017 dibentuklah OHA (*Open Handset Alliance*). OHA merupakan sebuah konsorsium dari beberapa perusahaan, seperti *Texas Instruments*, *Broadcom Corporation*, *Google*, *HTC*, *Intel*, *LG*, *Marvell*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Technology Group, Motorola, Nvidia, Qualcomm, Samsung Electronics, Sprint Nextel, dan T-Mobile dengan tujuan untuk mengembangkan standar terbuka *mobile device*. Dan pada 9 Desember 2008 bertambah 14 anggota baru lagi yang akan bergabung pada proyek Android, termasuk *PacketVideo, ARM Holdings, Atheros Communications, Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericson, Toshiba Corp* serta *Vodafone Group Plc* (Maiyana, 2018).

2.4.1 Arsitektur Android

Arsitektur android terbagi menjadi 5 bagian, adapun bagiannya antara lain sebagai berikut (Safaat, 2011):

1. *Application dan widgets*

Merupakan layer yang hanya berhubungan dengan aplikasi saja, yang mana biasanya kita melakukan proses download aplikasi, instalasi serta menjalankan aplikasi tersebut. Dan pada aplikasi ini pula terdapat aplikasi inti yang ditulis dengan menggunakan bahasa pemrograman Java seperti program SMS, klien email, kalender, peta, kontak dan juga browser.

2. *Application Framework*

Merupakan layer tempat dimana para pengembang aplikasi android mengembangkan aplikasi yang akan di operasikan pada sistem operasi android. Komponen-komponen penyusun dari layer ini antara lain:

- a. *Views*
- b. *Content Provider*
- c. *Resouce Manager*
- d. *Notification Manager*
- e. *Activity Manager*

3. *Libraries*

Merupakan layer dimana semua fitur-fitur berada seperti pemutaran video dan audio serta manajemen tampilan. Pengembang biasanya mengakses *libraries* untuk menjalankan aplikasinya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Android *Run Time*

Merupakan layer yang terdapat implementasi *linux* didalam prosesnya. DVM (*Dalvik Virtual Machine*) adalah mesin yang membentuk kerangka dasar dari android. Pada layer ini terdapat dua bagian yakni *Core Libraries* dan *Dalvik Virtual Machine*.

5. *Linux Kernel*

Merupakan layer yang mana inti dari sistem operasi android itu berada. Pada layer ini terdapat file sistem yang mengatur, *system processing*, *resource*, *drivers*, dan sistem operasi android lainnya.

2.4.2 Versi dari Android

Versi-versi dari android yang pernah dirilis dari awal kemunculannya hingga sekarang antara lain sebagai berikut :

1. Android versi 1.1

Merupakan android yang pertama kali dirilis yakni pada 9 maret 2009. Pada versi ini android sudah mengalami pembaharuan estetis pada aplikasi, jam, alarm, *voice searching*, pengiriman pesan menggunakan Gmail dan pemberitahuan E-mail.

2. Android versi 1.5

Merupakan android yang dirilis kedua setelah versi pertama dan dirilis oleh *Google* pada pertengahan mei 2009. Android versi ini sering disebut dengan *Android Cupcake* dan sudah banyak penambahan fitur pada android versi ini seperti merekam dan menonton video dengan modus kamera, upload video ke youtube, upload gambar ke picasa langsung dari telepon, *Bluetooth A2DP*, animasi layar, terhubung ke headset *Bluetooth* serta keyboard pada layar sudah menyesuaikan terhadap sistem.

3. Android versi 1.6 (*Donut*)

Android versi ini dirilis pada september 2009. Banyak fitur tambahan baru yang terdapat pada android versi ini seperti fitur memilih foto yang ada di galeri untuk dihapus, jaringan CDMA/EVDO, 802.1x, VPN, *Gesture*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Android versi 2.0/2.1 (*Eclair*)

Android ini dirilis pada 3 desember 2009. Sama seperti sebelumnya terjadi penambahan fitur baru pada android versi ini seperti pengoptimalan *hardware*, peningkatan *Google Maps*, perubaha UI dengan browser baru, dukungan HTML 5, daftar kontak yang baru, dukungan *flash* pada kamera 3.2 M, *digital zoom*, dan *Bluetooth 2.1*

5. Android versi 2.2 (*Froyo : Frozen Youghurt*)

Android ini dirilis pada bulan mei 2010, android versi ini mengalami peningkatan pada fitur seperti *GSM*, *Bluetooth*, *EDGE*, *4G* serta WiFi, mendukung media seperti audio, video dan berbagai format gambar.

6. Android versi 2.3 (*Gingerbread*)

Android ini diluncurkan pada desember 2010 dengan peningkatan seperti NFC (*Near Field Communication*), *Gyroscope* dan sensor, serta *download manager*.

7. Android versi 3.0 (*Honeycomb*)

Android ini dirancang khusus untuk perangkat tablet. Android ini mendukung ukuran layar lebar seperti tablet. *Motorola Xoom* merupakan perangkat tablet pertama yang menggunakan android versi ini.

8. Android versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*)

Android versi ini dirilis pada mei 2011 dan diperkenalkan pada 19 oktober 2011. Pada android ini sudah terdapat fitur pengunci dengan menggunakan pengenalan muka (*facial recognition unlock*). Perangkat pertama yang menggunakan android versi ini adalah *Samsung Galaxy Nexus*.

9. Android versi 4.1 (*Jelly Bean*)

Android versi ini dirilis pada juli 2012, banyak perubahan yang terjadi pada android versi ini antara lain, peningkatan *input keyboard*, desain baru dan penyempurnaan pada fitur pencarian yang sudah disempurnakan oleh UI (*User Interface*). *Google Nexus 7* merupakan perangkat ponsel pintar pertama yang menggunakan android versi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Android versi 4.4 (*KitKat*)

Android versi ini diperkenalkan oleh *Google* pada 3 september 2013 dan dirilis pada 31 oktober 2013. Terjadi peningkatan performa sistem dengan pengoptimalan memori dan penyempurnaan layar sentuh agar lebih cepat dan akurat saat merespon.

11. Android versi 5.0 (*Lollipop*)

Android versi ini pertama kali diperkenalkan nama inisial android L. Pada android versi ini mengalami banyak penambahan fitur seperti *material design*, notifikasi, baterai dan keamanan serta masih banyak lagi

12. Android versi 6.0 (*Marshmallow*)

Pada android versi ini banyak peningkatan dimana pada android ini memiliki skema manajemen daya baru yang bernama *Doze* sehingga pada android versi ini hanya menggunakan sedikit *resource*.

13. Android versi 7.0 (*Nougat*)

Android ini dirilis pada tanggal 22 agustus 2016, pada versi ini terdapat pembaharuan seperti bisa menjalankan dua aplikasi sekaligus, setelan bahasa multilokal dan enkripsi berbasis file dan lain-lain

14. Android versi 8.0 (*Oreo*)

Android versi ini dirilis pada tanggal 21 maret 2017. Android versi ini dua kali lebih cepat dari versi android sebelumnya. Dilengkapi dengan fitur *Autofill* dan *permission* pengguna sehingga memungkinkan pengguna *Login* dengan cepat pada aplikasi dan lain-lain.

15. Android versi 9.0 (*Pie*)

Android versi ini merupakan android yang dibekali dengan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sehingga disebut sebagai android yang pintar, cepat dan mampu beradaptasi terhadap penggunaannya.

16. Android versi 10 (*Android Q*)

Android versi ini merupakan android versi terbaru yang dirilis tepatnya pada tanggal 3 september 2019. Android versi ini hanya memiliki kode nama Q, versi ini tidak mengungsi dengan nama makanan pencuci mulut lagi seperti android-android versi sebelumnya. Banyak fitur baru yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terdapat pada android versi ini seperti salah satunya adalah *dark mode*, fitur ini berguna untuk membuat tampilan android menjadi hitam atau gelap, sehingga dapat menghemat baterai dikarenakan layar tidak banyak menggunakan daya baterai.

2.5 Unified Modeling Language (UML)

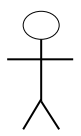
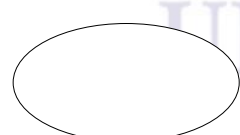
Unified Modeling language (UML) merupakan sebuah bahasa yang telah menjadi acuan atau standar dasar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Dharwiyanti & Wahono, 2003). UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut:

1. *Usecase Diagram*
2. *Sequence Diagram*
3. *Class Diagram*
4. *Activity Diagram*

2.5.1 Usecase Diagram

Usecase Diagram merupakan gambaran fungsionalitas yang diharapkan dari sistem. Yang ditekankan pada *usecase* ini adalah tentang apa yang diperbuat sistem, dan bukan bagaimana. Sebuah *usecase* mempresentasikan sebuah interaksi antara sistem dan aktor.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Usecase Diagram*

Simbol	Keterangan Fungsi
Aktor 	Aktor merepresentasikan semua yang berhubungan dan berinteraksi dengan sistem. Aktor tidak hanya berupa orang, bisa mesin atau sistem lain
<i>Usecase</i> 	<i>Usecase</i> merupakan urutan pekerjaan atau transaksi yang dilakukan oleh sistem, sehingga menghasilkan hasil yang dapat terukur untuk aktor.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang


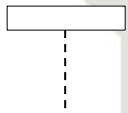
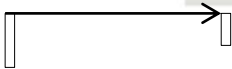
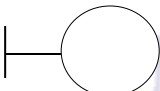
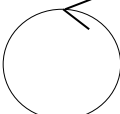
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Asosiasi	Merupakan penghubung antara <i>usecase</i> dan aktor sehingga menghasilkan interaksi dengan cara mengirimkan stimulan antara satu dengan lainnya.
----------	---

2.5.2 Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan tentang aliran eksekusi dari setiap aliran yang terjadi pada *usecase diagram*. Sehingga memungkinkan deskripsi tekstual dari setiap perilaku yang ada pada *usecase* diterjemahkan menjadi operasi *class diagram*. Simbol-simbol yang terdapat pada *sequence diagram* sebagai berikut.

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1	Aktor 	Aktor merepresentasikan semua yang berhubungan dan berinteraksi dengan sistem. Aktor tidak hanya berupa orang, bisa mesin atau sistem lain
2	<i>Lifeline</i> 	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
	<i>Message</i> 	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Boundary</i> 	Menggambarkan penggambaran dari sebuah form
	<i>Control</i> 	Penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Entity	Menggambarkan tentang hubungan kegiatan yang akan dilakukan
--------	---

2.5.3 Class Diagram

Class Diagram menjelaskan tentang struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat dalam pembangunan sistem. Pada kelas terdapat atribut dan metode. Atribut merupakan variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Sedangkan metode merupakan fungsi yang dimiliki kelas tersebut.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1	Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2	Generalisasi	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
	Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

2.5.4 Activity Diagram

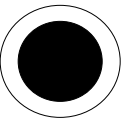

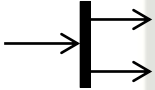
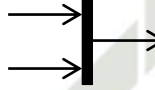
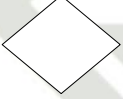
Activity Diagram menjelaskan tentang *workflow* atau aliran kerja dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity diagram* menggambarkan tentang alur kerja sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Keterangan Fungsi
	Start State	Merupakan awal dari sebuah <i>object</i> terjadinya perubahan keadaan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<i>End State</i> 	Merupakan gambaran ketika <i>object</i> berhenti memberi resepon terhadap sebuah event.
	<i>State / Activities</i> 	Merepresentasikan kondisi dari sebuah entitas
	<i>Fork (Percabangan)</i> 	Merupakan pemisah beberapa aliran konkruen dari sebuah aliran tunggal
5	<i>Join (Penggabungan)</i> 	Merupakan penggabungan beberapa aliran konkruen dalam sesuatu aliran tunggal
6	<i>Decision</i> 	Merupakan suatu logika aliran konkruen yang dua cabang aliran konkruen

2.6 Mapbox API

Mapbox merupakan *libraries open source* yang digunakan untuk menyisipkan atau menyematkan peta atau *map* pada sisi *client* yang mudah untuk dikustomisasi serta responsif bila digunakan pada aplikasi-aplikasi berbasis Web, Mobile dan Desktop. *Map* atau peta ditampilkan pada *framerate* yang sangat tinggi. Dalam meningkatkan pengalaman bagi pengguna, banyak pengembang memasukkan peta atau *map* ini kedalam aplikasi yang dibangunnya, yang mana untuk dapat menggunakannya harus terus terhubung dengan menggunakan koneksi internet dan terus diperbaharui (Mapbox, 2018).

Pada umumnya mapbox api ini merupakan *library* yang menyediakan layanan pemetaan yang fungsinya sama seperti google maps. *Mapbox* juga menjadi salah satu penyedia peta kustom yang terbesar yang mana digunakan oleh situs-situs yang ternama seperti *Foursquare*, *Pinterest* serta *Evernote* sejak tahun 2010. *Mapbox* terus memperbanyak pilihan peta kustomnya agar dapat mengisi

keterbatasan yang ada pada penyedia peta lainnya seperti *Google Maps*. Data-data yang terdapat pada *Mapbox* ini diambil dari sumber-sumber data terbuka seperti *NAS* dan *Open Street Map* serta sumber-sumber data yang berbayar seperti *Digital Globe*. Teknologi dari *Mapbox* ini dibangun menggunakan *Node.js*, *Mapnik*, *Leafletjs*, *GDAL* serta *CouchDB*. *Mapbox* juga termasuk kedalam turunan dari *Open Street Map*.

2.7 Penelitian Terkait

Pada tabel 2.5 berikut ini menjelaskan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya tentang Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Barang Bekas Berbasis Android.

Tabel 2.5 Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1	Komang Ananta Wijaya, Suyoto dan Albertus Joko Santoso (2018)	<i>M-Guide: Recommending Systems of Food Centre in Buleleng Regency</i>	<i>Location Based Service (LBS)</i>	Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang dapat membantu turis dalam mencari rekomendasi tempat makan di Buleleng Regency yang terdekat dari posisi turis menggunakan teknologi <i>Location Based Services (LBS)</i> dengan memanfaatkan GPS (<i>Global Positioning System</i>) pada perangkat Android
	Roy Deddy Hasiholan Tobing (2015)	<i>Mobile Tourism Application for Samosir Regency on Android Platform</i>	<i>Global Positioning System (GPS)</i>	Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang membantu mengenalkan atau mempromosikan tempat wisata yang ada di Kabupaten Samosir yang berada di Provinsi Sumatera Utara dengan menggunakan <i>Google Map Application Program Interface (API)</i> untuk menyediakan LBS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4	Martza Merry Swastikasari, Eko Sedyono dan Anwar S. Ardjo (2018)	<i>Design of E-Kost: An Android-Based Mobile Application using Location Based Service</i>	<i>Location Based Service (LBS)</i>	Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang memudahkan para mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang berasal dari kota lain untuk menemukan kamar kost yang bisa disewa dan juga membantu para pemilik kost dalam mencari penyewa kamar kost. Teknologi yang digunakan pada penelitian ini adalah LBS (<i>Location Based Service</i>)
	Yi Liu, Chuanchang Liu dan Zhiyuan Su (2019)	<i>The Diversity Layout of E-Commerce Applications Based on Android</i>	<i>V-Layout Framework</i>	Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi <i>E-Commerce</i> dengan menggunakan <i>Framework V-Layout</i> berbasis Android agar membuat tampilan dari aplikasi <i>E-Commerce</i> menjadi lebih simpel, cepat dan tidak rumit dalam pengoperasiannya
	Wasum, Andreas Setiyono, Raimundus Sedo dan Sholeh Hadi Pramono (2015)	<i>Application Search School Location Method Using Location Based Services (LBS) based on J2ME</i>	<i>Location Based Service (LBS)</i>	Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi dengan menggunakan teknologi LBS (<i>Location Based Service</i>) dalam mencari sekolah yang ada di kota Cirebon dengan kualitas sekolah yang bagus dan dekat dari lingkungan pengguna aplikasi ini
	Kresna Prasmadewa dan Radius Tanone (2016)	Perancangan Aplikasi Usaha Kecil Mikro dan Menengah berbasis <i>Mobile Android</i> (Studi kasus : Sentra UMKM Tingkir Lor-Salatiga)	<i>Location Based Service (LBS)</i>	Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang berguna untuk mempromosikan produk UMKM yang telah memiliki tempat usaha, serta dapat melakukan transaksi jarak jauh sehingga masyarakat sebagai pembeli dapat melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun. Dan juga pada aplikasi ini

			terdapat teknologi LBS dimana memudahkan pembeli untuk mengetahui lokasi dari produk UMKM yang dijual
	Nabilah Nasution, Mardhiah Fadhi dan Dini Nuralmasari (2015)	Aplikasi <i>Mobile Advertising</i> berbasis <i>Location Based Service</i> (LBS) untuk kafe di Pekanbaru	<i>Location Based Service</i> (LBS)
	Maulana Muhammad Iqbal, R. Rizal Isnanto dan Rinta Kridalukmana (2015)	Perancangan Aplikasi <i>Mobile Location Based Service</i> (LBS) untuk Lokasi Penyewaan Rumah Kos di Kota Semarang berbasis Android	<i>Location Based Service</i> (LBS)
	Kharisma Nara As'ad tahun (2016)	Aplikasi pencarian terdekat wisata kuliner kota kediri menggunakan <i>Location Based Services</i> pada Platform Android	<i>Location Based Service</i> (LBS)
			Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi <i>mobile advertising</i> untuk memberikan iklan dan detail kafe sehingga dapat memudahkan pemilik kafe untuk mempromosikan kafanya dan juga digunakan teknologi LBS (<i>Location Based Service</i>) yang memudahkan pengunjung untuk mencari lokasi kafe dengan jangkauan dan jarak yang akurat dari lokasi pengguna
			Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang dapat mencari informasi dan lokasi penyewaan rumah kos yang berada di kota Semarang. Selain itu pada aplikasi ini juga dapat membantu pemilih rumah kos dalam mempromosikan rumah kos yang dikelola (Iqbal dkk, 2015)
			Pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi yang membantu orang-orang dalam melakukan pencarian terhadap tempat makan yang ada di kota kediri pada perangkat mobile berbasis android dengan minimal versi androidnya adalah <i>Kitkat</i> menggunakan teknologi LBS (<i>Location Based Service</i>) sehingga membantu pengguna perangkat dalam mencari rumah makan dengan rute

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

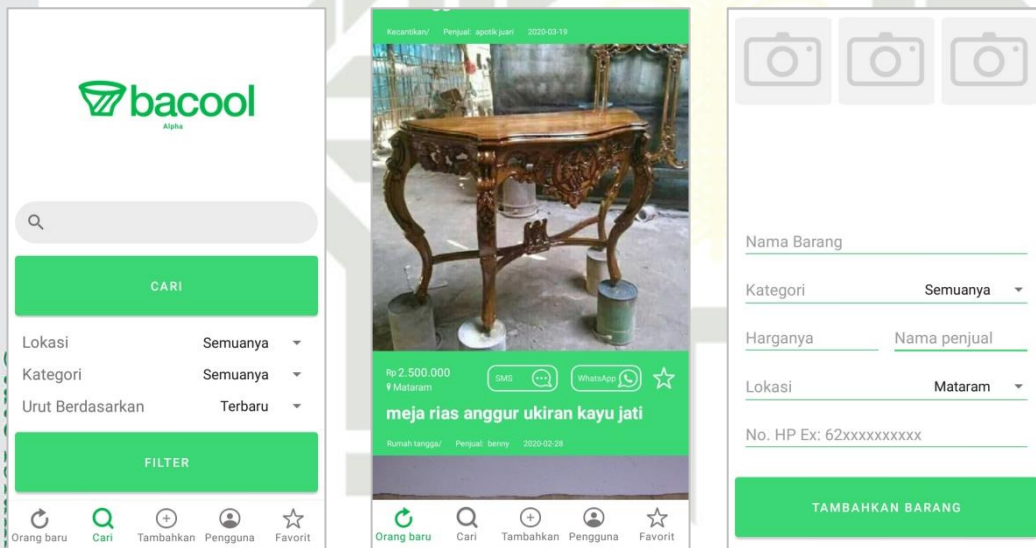
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			terdekat dari lokasi pengguna di kota kediri dan juga membantu UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) masyarakat kota kediri dalam menyebarkan informasi tentang tempat makan dengan menggunakan aplikasi ini (As'ad, 2016)
--	--	--	--

2.8 Aplikasi Perbandingan

Aplikasi perbandingan merupakan aplikasi yang akan dijadikan contoh dalam penelitian ini, berikut ini merupakan aplikasi yang akan digunakan sebagai contoh dalam penelitian ini.

2.7.1 Aplikasi Bacool – Jual Beli Barang Bekas



Gambar 2.2 Aplikasi Bacool – Jual Beli Barang Bekas

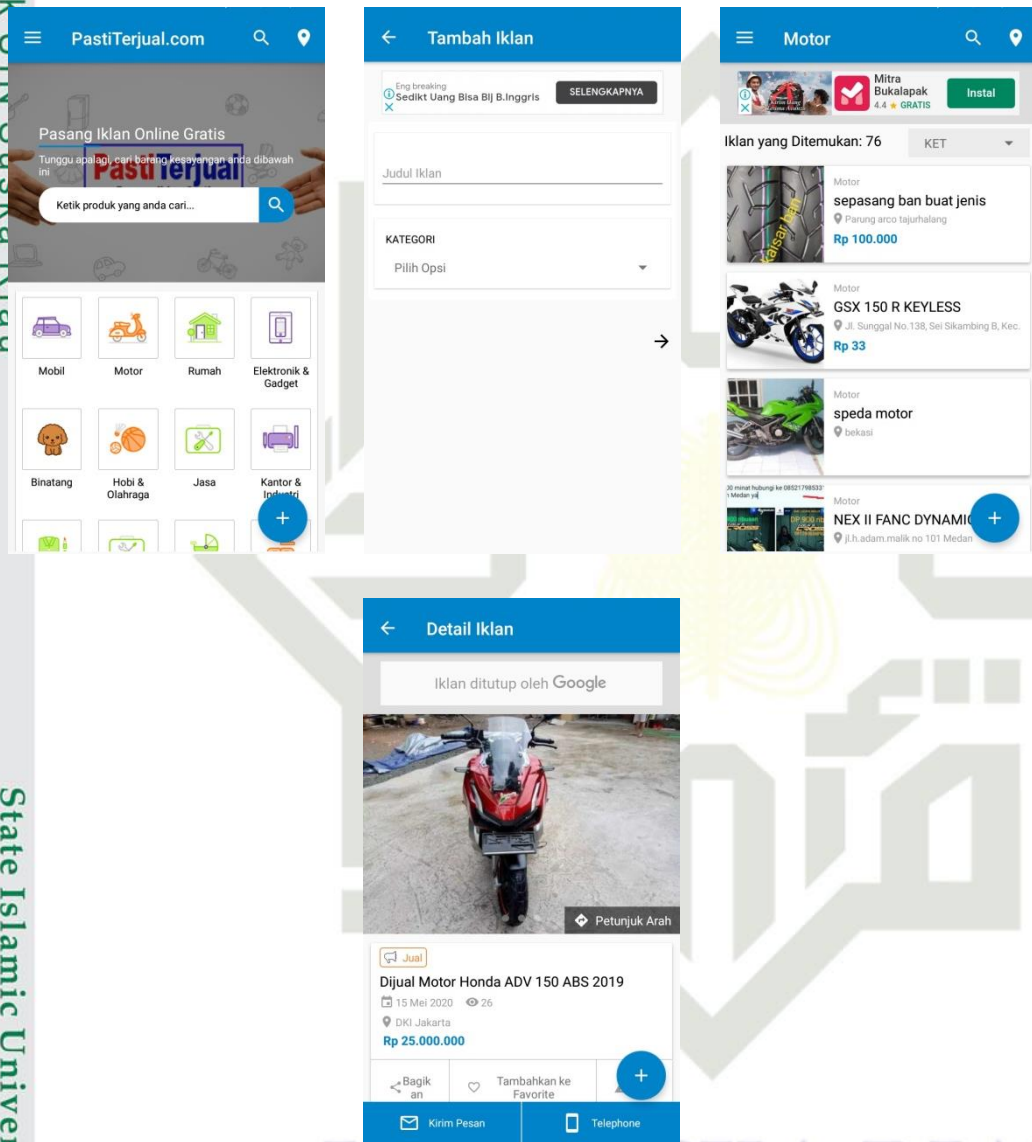
Aplikasi Bacool – Jual Beli Barang Bekas merupakan aplikasi yang dibuat oleh Picton Media. Aplikasi ini merupakan aplikasi jual beli online berbasis android khusus di daerah Nusa Tenggara Barat. Dimana aplikasi ini merupakan aplikasi tempat pemasangan iklan untuk berjualan barang-barang bekas yang khusus di sekitaran Nusa Tenggara Barat seperti Mataram, Lombok Barat, Lombok Timur, Lombok Utara dan Lombok Tengah. Barang yang dijual di aplikasi ini seperti barang elektronik, perlengkapan rumah tangga, kendaraan,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fashion. Aplikasi ini tidak dilengkapi dengan fitur *Location Based Service*, sehingga tidak adanya navigasi untuk mengetahui lokasi penjual ataupun lokasi untuk melakukan transaksi.

2.7.2 Aplikasi PastiTerjual



Gambar 2.3 Aplikasi PastiTerjual

Aplikasi PastiTerjual merupakan aplikasi yang dibuat oleh DeWa – Developer Wahid. Aplikasi ini merupakan aplikasi tempat untuk memasang iklan jual beli barang bekas. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *Location Based Service*. Fitur tersebut digunakan untuk mengetahui lokasi atau alamat dari



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemasang iklan. Hanya saja pada aplikasi ini tidak terdapat spesifikasi dari barang bekas yang dipasang iklannya pada aplikasi ini. Sehingga penjual harus memasukkan sendiri spesifikasi dari barang bekas yang dijual pada kolom bagian keterangan iklan.



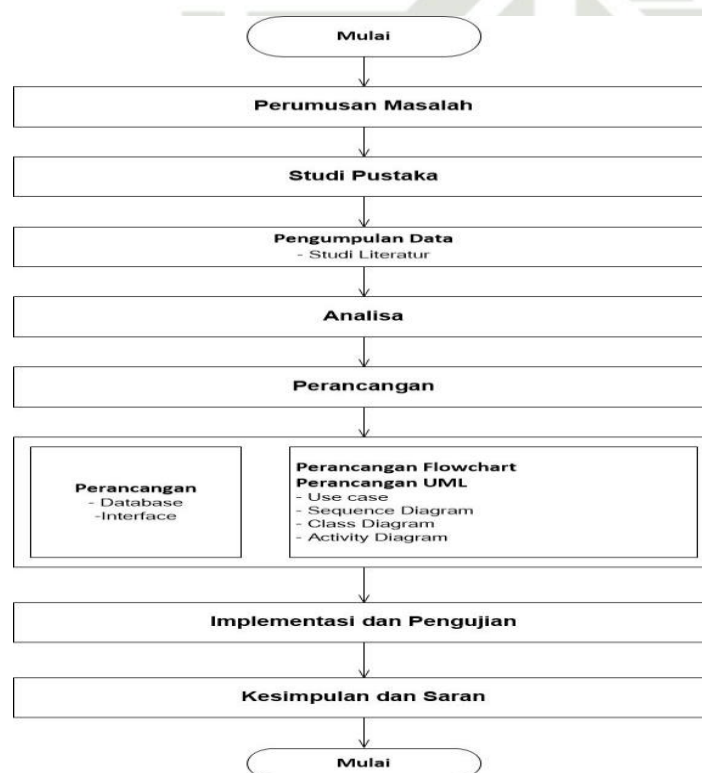
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui pada saat penelitian. Metodologi penelitian juga merupakan pedoman atau panduan dalam melaksanakan penelitian agar hasil dari penelitian sesuai dengan tujuan yang direncanakan.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Metodologi Penelitian

3.1 Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan tahapan yang paling awal dilakukan dalam melakukan suatu penelitian. Pada tahap ini permasalahan yang terdapat pada penelitian akan dibahas serta dipahami sehingga dapat menghasilkan tujuan serta batasan masalah dan juga penelitian yang dilakukan akan sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan yang berfungsi untuk memperoleh data-data ataupun informasi-informasi terkait permasalahan yang terdapat dalam laporan tugas akhir ini. Terdapat 2 cara pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan laporan ini, yakni:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode yang dibuat untuk menemukan dan mengumpulkan data atau informasi kasus referensi terkait. Referensi yang didapat berupa buku-buku tentang android dan penggunaan *Location Based Service*, jurna-jurnal atau tulisan-tulisan yang membahas kasus yang sama dengan penelitian pada laporan ini.

b. Diskusi

Diskusi merupakan metode yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dibahas dalam laporan ini dengan orang-orang yang memahami kasus yang akan dibahas dalam penelitian ini.

3.3 Analisa

Analisa merupakan tahapan yang dilakukan setelah perumusan masalah dan pengumpulan data selesai di proses. Analisa tersebut berupa analisa data dan analisa permasalahan yang telah didapat. Setelah analisa dilakukan maka didapatlah solusi untuk masalah tersebut serta dituangkan dalam sebuah sistem atau aplikasi. Sistem atau aplikasi tersebut akan bermanfaat bagi penjual dan pembeli barang bekas (*second*) nantinya. Berikut langkah-langkah analisa yang akan dilakukan pada laporan ini:

1. Analisa Flowchart

Flowchart merupakan alur atau proses pembuatan dari suatu sistem dimulai dari awal sistem itu dibuat sampai dengan sistem itu selesai dibuat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Analisa UML (*Unified Modeling Language*)

UML merupakan model perancangan dan pembangunan dari sistem yang akan dibuat. Pada tahapan perancangan UML ini meliputi *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.

3. Analisa Database

Pada tahap ini dilakukan perancangan basis data yang diperlukan dalam merancang dan membangun aplikasi atau sistem yang akan dibuat serta basis data pendukung lainnya.

4. Analisa Antarmuka (*Interface*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap tampilan aplikasi atau sistem yang akan dibangun yang mudah untuk dioperasikan serta bersahabat bagi pengguna sistem atau aplikasi ini nantinya.

3.4 Perancangan

Setelah melakukan analisa terhadap data dan masalah yang ada pada laporan ini, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yakni perancangan untuk membangun sistem. Tahapan perancangan ini dapat dilakukan bila tahap analisa sudah selesai, sehingga pada tahapan ini akan menjadi pedoman untuk Aplikasi Jual Beli barang *second* (bekas) di Pekanbaru yang nantinya akan direpresentasikan dalam bentuk aplikasi atau sistem yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

3.5 Implementasi dan Pengujian

Tahapan implementasi merupakan tahapan dalam pembuatan sistem berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan analisa kebutuhan data. Sistem atau aplikasi yang sudah dianalisa dan dirancang sebelumnya akan diimplementasikan kedalam pengcodingan atau pengkodean menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Bila tahapan implementasi selesai, maka akan dilakukanlah proses pengujian terhadap sistem yang telah dibangun sehingga dapat diketahui hasilnya. Untuk pengujiannya dilakukan menjadi 2 tahap, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Pengujian *Blackbox* atau yang lebih dikenal dengan *Blackbox testing* merupakan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun sebelumnya untuk dilakukan pengujian agar dapat diketahui hasil output atau keluar dari sistem atau aplikasi yang dibangun, sehingga diketahui bahwa sistem berjalan dengan baik atau tidak.
2. *User Acceptance Test* (UAT) merupakan pengujian tahap akhir yang dilakukan pada penelitian ini. Pengujian ini dilakukan terhadap pengguna dengan hasil output dokumen yang berguna untuk menilai bahwa sistem sudah berjalan dengan baik dan dapat diterima sesuai dengan yang diharapkan.

3.6 Kesimpulan dan Saran

Tahapan kesimpulan dan saran merupakan tahapan akhir dari sebuah penelitian. Penarikan kesimpulan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian sistem atau aplikasi jual beli barang *second* (bekas) di Pekanbaru yang telah dibangun terhadap tujuan yang telah dirancang. Saran merupakan masukan untuk pembaca agar dapat mengembangkan penelitian ini agar dapat memiliki hasil yang lebih baik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari penjelasan bab-bab yang telah dibahas sebelumnya, pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Lapak *Second* : Aplikasi jual beli barang bekas di Pekanbaru telah berhasil dibangun serta dapat diimplementasikan kepada pengguna dalam melakukan proses jual beli barang bekas (*second*) di Pekanbaru.
2. Aplikasi ini dapat berjalan pada perangkat *smartphone* berbasis Android.
3. Aplikasi yang dibangun ini menggunakan teknologi LBS (*Location Based Service*) yang terletak pada halaman registrasi. Teknologi ini dibangun dengan tujuan untuk menunjukan lokasi toko bagi pengguna yang memiliki toko dan memasukan titik tokonya pada saat registrasi di aplikasi.
4. Aplikasi yang dibangun ini dapat menampilkan iklan barang bekas yang dipasang oleh pengguna yang menggunakan aplikasi ini berdasarkan kategori iklan, katalog, merek iklan dan produk iklan.
5. Aplikasi ini yang dibangun ini memiliki fitur *chat* yang digunakan oleh pengguna untuk dapat berkomunikasi.

6.2 Saran

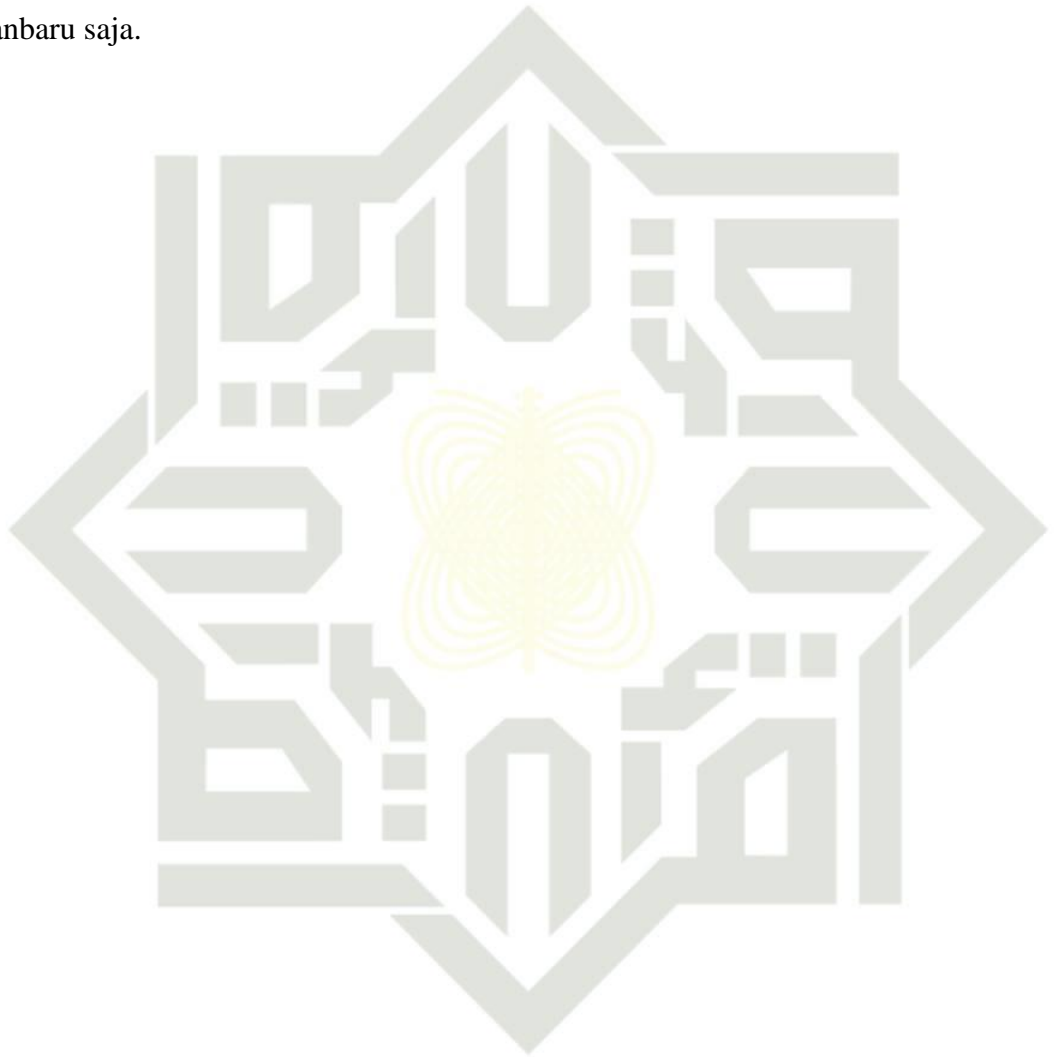
Dalam suatu penelitian, tentunya dibutuhkan kritik ataupun saran agar suatu waktu bila penelitian ini dikembangkan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adapun saran pada penelitian ini, yakni :

1. Aplikasi ini berjalan pada perangkat yang berbasis Android, sehingga untuk penelitian selanjutnya aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi *multiplatform*. Sehingga dapat dijalankan diberbagai macam perangkat seperti *Desktop* dan perangkat *smartphone* berbasis *IOS*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *Google Maps API* agar mendapatkan titik lokasi yang lebih akurat.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan alamat berdasarkan daerah seperti kota atau provinsi dari pengguna aplikasi ini nantinya. Sehingga aplikasi tidak hanya digunakan sebatas kota Pekanbaru saja.



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR PUSTAKA

- As'ad, K. N. (2016). *Aplikasi Pencarian Terdekat Wisata Kuliner Kota Kediri Menggunakan Location-Based Services pada Platform Android*. 1–13.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018a). *BULETIN APJII EDISI 23 April 2018*.pdf (p. 1). p. 1.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018b). *Penetrasi & profil perilaku pengguna internet indonesia*.
- Budiman, E. (2016). Pemanfaatan Teknologi Location Based Service Dalam Pengembangan Aplikasi Profil Kampus Universitas Mulawarman Berbasis Mobile. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 8(3), 137. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v8i3.81.137-144>
- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). *IlmuKomputer.com*, 1–13. Retrieved from <http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>
- Gatot Sunyoto, Radius Tanone, C. D. (2015). *Perancangan dan Pengimplementasian Aplikasi Jual Beli Mobil Bekas Berbasis Android (Studi Kasus : Naya Motor , Salatiga) Artikel Ilmiah*.
- Haroen, N. (2000). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Ika, I. (2019). Berburu Barang Bekas di Pekanbaru. Retrieved November 29, 2019, from <https://infopku.com/berburu-barang-bekas-di-pekanbaru/30554/>
- Iqbal, M. M., Isnanto, R. R., & Kridalukmana, R. (2015). Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service (LBS) Untuk Lokasi Penyewaan Rumah Kos di Kota Semarang Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(2), 198. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.198-206>
- Karimah, N. U., & S. (2013). Motivasi masyarakat membeli pakaian bekas di pasar senapelan pekanbaru. *Naskah Publikasi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Riau*.
- Li, Y., Liu, C., & Su, Z. (2019). The Diversity Layout of E-commerce Applications Based on Android. *Proceedings of 2018 IEEE International Conference of Safety Produce Informatization, IICSPI 2018*, 715–718. <https://doi.org/10.1109/IICSPI.2018.8690375>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mapbox, A. (2018). Mapbox GL. Retrieved January 5, 2020, from <https://docs.mapbox.com/help/define-mapbox-gl>

Munggaran, A. S. (2016). Penasaran sama Arti Barang Preloved? Ini Dia Penjelasannya. Retrieved December 4, 2019, from <https://prelo.co.id/blog/penasaran-sama-arti-barang-preloved-ini-dia-penjasannya/>

Nasution, N., Fadhli, M., & Nurmalasari, D. (2015). *Aplikasi Mobile Advertising Berbasis Location Based Service (LBS) Untuk Kafe Di Pekanbaru*. (November), 288–294.

Prasmadewa, K., & Tanone, R.-. (2016). Perancangan Aplikasi Usaha Kecil Mikro dan Menengah Berbasis Mobile Android (Studi Kasus : Sentra UMKM Tingkir Lor-Salatiga). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v2i3.513>

Safaat, N. H. (2011). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Safaat, N. H. (2013). *Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Sari, F. M. (2018). Mau berbisnis barang bekas, Apa sih Perbedaan barang Preloved dan Garage Sale? Retrieved December 1, 2019, from <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3644332/mau-berbisnis-barang-bekas-apa-sih-perbedaan-preloved-dan-garage-sale>

Shobirin. (2015). Jual Beli Dalam. *Bisnis Dan Manajemen Islam*, 3(1), 240–261. Retrieved from <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Bisnis>

Swastikasari, M. M., Sedyono, E., & Ardjo, A. S. (2018). Design of E-KOST: An Android-based mobile application using location based service (Study case: SWCU'S students). *Proceedings - 2017 International Conference on Innovative and Creative Information Technology: Computational Intelligence and IoT, ICITech 2017, 2018-Janua*, 1–9. <https://doi.org/10.1109/INNOCIT.2017.8319135>

Tobing, R. D. H. (2015). Mobile tourism application for Samosir Regency on Android platform. *2nd International Symposium on Technology Management and Emerging Technologies, ISTMET 2015 - Proceeding*, 249–253. <https://doi.org/10.1109/ISTMET.2015.7359038>

Wasum, Setiyono, A., Sedo, R., & Pramono, S. H. (2015). Application search school location method using location based services (LBS) based on J2ME. *2015 International Seminar on Intelligent Technology and Its Applications, ISITIA 2015 - Proceeding*, 319–322. <https://doi.org/10.1109/ISITIA.2015.7219999>

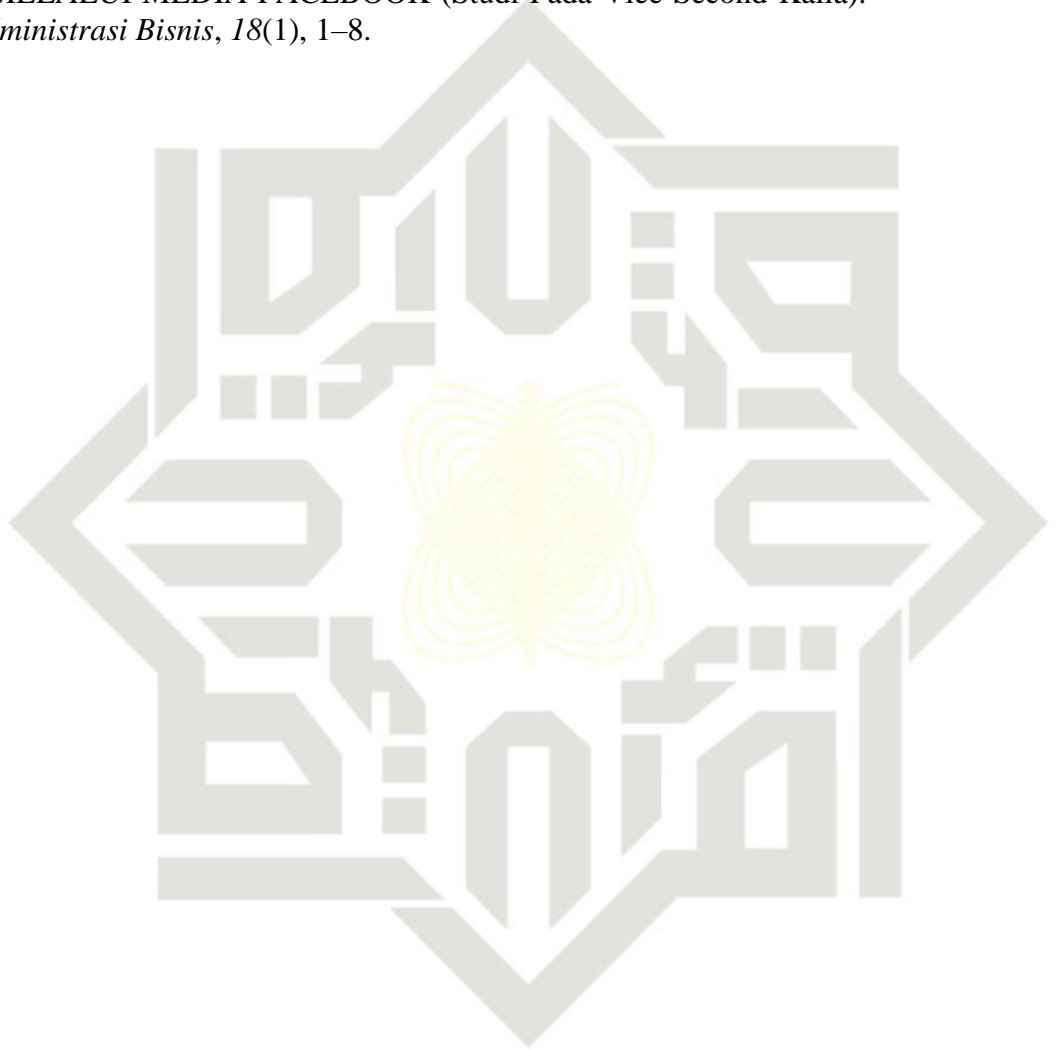


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wijaya, K. A., Suyoto, & Santoso, A. J. (2018). M-guide: Recommending systems of food centre in buleleng regency. *Proceedings - 2017 International Conference on Soft Computing, Intelligent System and Information Technology: Building Intelligence Through IOT and Big Data, ICSIIT 2017, 2018-Janua*, 310–314. <https://doi.org/10.1109/ICSIIT.2017.36>

Wisnuwardhani, L. (2015). UPAYA PENINGKATAN PENJUALAN BAJU BEKAS MELALUI MEDIA FACEBOOK (Studi Pada Viece Second Kalla). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 18(1), 1–8.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Nama : AKHMAD RAMADHAN
 Jenis Kelamin : Laki-Laki/~~Perempuan~~
 Usia : 23 TAHUN
 Pekerjaan : KARYAWAN SWASTA

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?		✓			
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?		✓			
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?			✓		
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?				✓	
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan


 AKHMAD RAMADHAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Ilham Darmadi
 Jenis Kelamin : Laki-Laki/~~Perempuan~~
 Usia : 20 Tahun
 Pekerjaan : Mahasiswa

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?				✓	
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	✓				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?	✓				
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

Ilham Darmadi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Rini Ridwan
 Jenis Kelamin : ~~Laki-laki~~/Perempuan
 Usia : 30 Tahun
 Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?	X				
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	X				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?		X			
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?	X				
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?			X		

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

Rini Ridwan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Taufik Hidayat
 Jenis Kelamin : (Laki-Laki) Perempuan
 Usia : 27 Tahun
 Pekerjaan : Tenaga Harian Lepas

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?		✓			
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?		✓			
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?		✓			
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

Taufik Hidayat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : M. Ikhsan Harlin Pratama
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 26 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?	✓				
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?			✓		
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?		✓			
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

M. Ikhsan Harlin Pratama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : SANDY PRAWIRA
 Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan
 Usia : 22 TAHUN
 Pekerjaan : BURUH HARIAN LEPAS

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?		✓			
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	✓				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?	✓				
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

SANDY PRAWIRA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Wenni Darmiwati
 Jenis Kelamin : ~~Laki-Laki~~ Perempuan
 Usia : 38 Tahun
 Pekerjaan : Wiraswasta

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?			✓		
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	✓				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?	✓				
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

Wenni Darmiwati



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Yunetri
 Jenis Kelamin : Laki-Laki/Perempuan
 Usia : 49 Tahun
 Pekerjaan : Wiraswasta

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?	✓				
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	✓				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?		✓			
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

Yunetri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Nama : Suhendra Rahmat
Jenis Kelamin : Laki-Laki/Perempuan
Usia : 25 Tahun
Pekerjaan : Freelancer

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?	✓				
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?			✓		
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?	✓				
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?					✓
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan



Suhendra Rahmat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : *Nurhayati*
 Jenis Kelamin : *Laki-Laki* / Perempuan
 Usia : *35 Tahun*
 Pekerjaan : *Ibu Rumah Tangga*

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?		✓			
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	✓				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?	✓				
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

Nurhayati
 Nurhayati

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Roni Suryadi
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 24 Tahun
Pekerjaan : Wirausaha

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?		✓			
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	✓				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?		✓			
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan


 Roni Suryadi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : NURWEL
Jenis Kelamin : ~~Laki-Laki~~ Perempuan
Usia : 37 TAHUN
Pekerjaan : IBU RUMAH TANGGA

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?	✓				
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?		✓			
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?		✓			
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?		✓			

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

NURWEL



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : ZUNADI SAPUTRA
 Jenis Kelamin : Laki-Laki/~~Perempuan~~
 Usia : 25 TAHUN
 Pekerjaan : MAHASISWA

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?			✓		
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?		✓			
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?	✓				
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan

ZUNADI SAPUTRA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : **ARDIAL**
 Jenis Kelamin : **Laki-Laki/Perempuan**
 Usia : **55 TAHUN**
 Pekerjaan : **KARYAWAN SWASTA**

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?	✓				
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?	✓				
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?	✓				
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan


ARDIAL

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Wawan Triputra
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 24 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan dari aplikasi ini menarik serta mudah untuk dipahami ?			✓		
Apakah menu dan fitur yang diberikan mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi ?			✓		
Apakah fitur navigasi pada aplikasi sudah sesuai serta memudahkan ?		✓			
Apakah menu-menu yang diberikan sudah sesuai dengan keperluan dalam proses mempromosikan dan mencari barang-barang <i>second</i> (bekas) ?			✓		
Apakah aplikasi ini membantu para penjual dan pembeli dalam mempromosikan serta mencari barang <i>second</i> (bekas) ?	✓				

Keterangan Jawaban

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 N : Netral

Partisipan



Wawan Triputra



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

HASIL WAWANCARA DENGAN NARASUMBER

Narasumber : Ilham Dharmaedi
 Tanggal Wawancara : 30 Mei 2020

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda pernah menjual atau membeli barang bekas (<i>second</i>)? Apakah sebagai penjual atau pembeli?	Penjual
2	Dimanakah anda biasa mempromosikan atau menemukan informasi tentang jual beli barang bekas (<i>second</i>) tersebut ?	Disitus atau website jual beli online.
3	Jelaskan jika anda sebagai penjual, bagaimana cara anda mempromosikan barang bekas yang anda jual ? Jelaskan juga jika anda sebagai pembeli bagaimana cara anda menemukan informasi tentang barang bekas yang ingin anda beli ?	Masuk kesitus, jual beli online, upload foto dan keterangan dari barang bekas yg di jual. Cantumkan kontak yg dapat di hubungi oleh pembeli. Pasang iklan. Tinggal tunggu pembeli yg nelfon.
4	Bila anda tertarik/ada yang berminat dengan barang bekas yang dijual tersebut dan ingin membelinya, dimanakah biasanya anda ingin bertemu dengan si penjual/pembeli barang bekas tersebut ? Dan apa alasannya?	Kalau ketemuan itu tergantung dari barang yg dijual. Kalau barang yg dijual itu bisa dibawa, maka ketemuannya diluar. Tapi, kalau tidak bisa dibawa, biasanya ketemuan dirumah.

Narasumber


Ilham Dharmaedi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Narasumber : SANDY PRAWIRA
 Tanggal Wawancara : 25 Mei 2020

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda pernah menjual atau membeli barang bekas (<i>second</i>)? Apakah sebagai penjual atau pembeli?	PERNAH SEBAGAI PEMBELI
2	Dimanakah anda biasa mempromosikan atau menemukan informasi tentang jual beli barang bekas (<i>second</i>) tersebut ?	SOSIAL MEDIA ATAU LEBIH TEPATNYA DIGROUP FACEBOOK JUAL BELI ONLINE
3	Jelaskan jika anda sebagai penjual, bagaimana cara anda mempromosikan barang bekas yang anda jual ? Jelaskan juga jika anda sebagai pembeli bagaimana cara anda menemukan informasi tentang barang bekas yang ingin anda beli ?	PERTAMA, CARI BARANG BEKAS YG INGIN DI CARI DI GRUP FACEBOOK. CARI BERDASARKAN GROUPNYA, KARENA DI FACEBOOK BANYAK KATEGORI GROUPNYA. MISALNYA INGIN CARI HP, CARI DI GROUP JUAL BELI HANDPHONE. SETELAH KETEMU, CEK FOTO BARANGNYA DAN DESKRIPSI NYA. TERKADANG ADA YG TIDAK MENJELASKAN INFO TENTANG SPESIFIKASI BARANGNYA, JEMANGKA PERLU DITANYA DETAIL KEPENJUAL MELALUI CHAT FACEBOOK ATAU KONTAK PELIBADINYA.
4	Bila anda tertarik/ada yang berminat dengan barang bekas yang dijual tersebut dan ingin membelinya, dimanakah biasanya anda ingin bertemu dengan si penjual/pembeli barang bekas tersebut ? Dan apa alasannya?	BILA TERTARIK /BERMINAT DENGAN BARANG YANG DIJUAL, KONTAK PENJUAL UNTUK KETEMU DITENGAH. MAKSUDNYA TIDAK JAUH DARI RUMAH PENJUAL DAN RUMAH YG MEMBELI.

Narasumber


 SANDY PRAWIRA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Narasumber

: Taupik Hidayat

Tanggal Wawancara

: 8 Juni 2020

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda pernah menjual atau membeli barang bekas (<i>second</i>)? Apakah sebagai penjual atau pembeli?	Penjual.
2	Dimanakah anda biasa mempromosikan atau menemukan informasi tentang jual beli barang bekas (<i>second</i>) tersebut ?	Facebook
3	Jelaskan jika anda sebagai penjual, bagaimana cara anda mempromosikan barang bekas yang anda jual ? Jelaskan juga jika anda sebagai pembeli bagaimana cara anda menemukan informasi tentang barang bekas yang ingin anda beli ?	Upload / pasang iklan di sosial media facebook, kalau ingin banyak yg lihat posting di group jual beli online. Pasang atau taruh kontak biar bisa dihubungi pembeli.
4	Bila anda tertarik/ada yang berminat dengan barang bekas yang dijual tersebut dan ingin membelinya, dimanakah biasanya anda ingin bertemu dengan si penjual/pembeli barang bekas tersebut ? Dan apa alasannya?	Tempat Coo biasanya di tempat keramaian untuk menghindari tindakan kriminal atau kejahatan bila bertemu di tempat sepi.

Narasumber

Taupik Hidayat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Narasumber : AKHMAD RAMADHAN

Tanggal Wawancara : 5 JUNI 2020

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda pernah menjual atau membeli barang bekas (<i>second</i>)? Apakah sebagai penjual atau pembeli?	SEBAGAI PEMBELI
2	Dimanakah anda biasa mempromosikan atau menemukan informasi tentang jual beli barang bekas (<i>second</i>) tersebut ?	BELI LANGSUNG KE TOKO PENJUALNYA
3	Jelaskan jika anda sebagai penjual, bagaimana cara anda mempromosikan barang bekas yang anda jual ? Jelaskan juga jika anda sebagai pembeli bagaimana cara anda menemukan informasi tentang barang bekas yang ingin anda beli ?	CEK KESETIAP TOKO YG MENJUAL BARANG YG INGIN DI CARI. BILA TIDAK KETEMU DI SATU TOKO, CARI TOKO LAIN. KADANG KETEMU DI SATU TOKO, TAPI HARGA TIDAK LURUS, CARI TOKO LAIN. SAMPAI KETEMU TOKO YG MENJUAL BARANG YG DICARI DENGAN HARGA YG PAS. SEHINGGA MEMBUTUHKAN WAKTU YG TIDAK SEPENTING UNTUK MENCARINYA.
4	Bila anda tertarik/ada yang berminat dengan barang bekas yang dijual tersebut dan ingin membelinya, dimanakah biasanya anda ingin bertemu dengan si penjual/pembeli barang bekas tersebut ? Dan apa alasannya?	TRANSAKSI DI TOKO. BILA BELI DI TOKO BIASANYA DAPAT GARANSI TOKO SELAMA SEMINGGU, KARENA BARANG YG DI BELI ITU BEKAS, JADI TIDAK ADA GARANSI DARI PRODUSENNYA.

Narasumber

AKHMAD RAMADHAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Informasi Personal

Nama : Moh. Wahyu Rezky
Tempat Lahir : Koto Tinggi Tengah
Tanggal Lahir : 27 Oktober 1995
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Jl. Kartika Sari Gg. Tanjung Sari No. 12
Email : moh.wahyu.rezky@students.uin-suska.ac.id
wahyurezky7@gmail.com
No.Telp/Hp : (+62) 823 9046 0708
Hobi/Minat : Blogger, Article Content Writer, Computer
Networking dan Network Security

Pendidikan Formal

- SD Negeri 004 Pekanbaru
- SMP Negeri 6 Pekanbaru
- SMK Negeri 7 Pekanbaru
- S1 Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.